

DIVERSÃO E CONHECIMENTO DE MÃOS DADAS: OS JOGOS ELETRÔNICOS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Elisama Ferreira de Souza (graduanda /UFS)

Silvania Santos Vilar (graduanda /UFS)

Resumo: Em diversas realidades educacionais encontramos grandes dificuldades para alcançar um autêntico interesse do público discente na aprendizagem de língua estrangeira. Dessa maneira, objetivamos nesse artigo evidenciar e expor a utilização de jogos eletrônicos e videogames como mecanismos mais dinâmicos para a promoção do interesse na aprendizagem e a obtenção de resultados mais qualitativos. Nosso trabalho se justifica pela necessidade de se intensificar a motivação nas aulas de língua estrangeira, de modo que estas se tornem mais atrativas e significativas na abordagem dos conteúdos estudados pelos alunos. Nossa pesquisa se volta para a busca de games disponíveis gratuitamente em rede, de modo online ou não, e que possam ser revertidos no ensino e aprendizagem do idioma espanhol. Ela também tem um caráter bibliográfico e conta com as ideias de importantes teóricos a fim de elucidar nossa temática, como: Leffa (2012; 2014), Kenski (2007), Santos (2001), Alves (2004; 2008), Fortuna e Bittencourt (2003), Kaam e Rubio (2013), Savi e Ulbricht (2008) entre outros. Tendo em vista o propósito do nosso trabalho, destacamos as possibilidades de utilização de jogos eletrônicos e afins para a construção de conhecimento e formação social.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Motivação, Aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

Ao longo do percurso educacional percebemos que ainda falta muito para atingirmos os percalços que precisam ser conquistados e as barreiras que precisam ser derrubadas em meio ao ensino/aprendizagem de línguas.

Hoje vivemos em um mundo no qual necessitamos estar em constante atualização tecnológica e de certo modo a sociedade hodierna e as formas de contato social exigem muito esse acompanhamento da informação por parte dos indivíduos.

Na mesma medida, é possível perceber que os jogos eletrônicos e videogames têm desempenhado uma função relevante e privilegiada no seio da sociedade atual. Esse recurso de lazer e satisfação pessoal desde muito tempo, quiçá desde seu surgimento, caiu no gosto popular e ganhou um considerável apreço entre as mais variadas faixas etárias e condições socioeconômicas dos indivíduos. Pode-se dizer que a prática lúdica através de games faz parte do aporte cultural da sociedade contemporânea.

Realização



Apoio



Vemos, diante desse contexto, uma oportunidade de se apropriar dessa ação usada como fonte de lazer para subsidiar e servir como estímulo educacional. Desse modo, evidenciamos e objetivamos a importância do uso de jogos eletrônicos para o ensino/aprendizagem do espanhol como língua estrangeira (E/LE) a fim de que seja proporcionada uma aprendizagem mais significativa.

Nossa investigação parte do pressuposto de que existe certo desinteresse por parte dos alunos durante a aprendizagem de línguas e, portanto, faz-se necessário motivá-los durante a atuação docente com alguns recursos inovadores. Aqui enfatizamos que propomos usufruir de uma ferramenta que não tenha cunho didático ou pedagógico nem é destinado para tal fim, como os jogos eletrônicos e videogames, para sua conversão como instrumento de aprendizagem.

Nesse trabalho, trilhamos pelas veredas teóricas de Leffa (2012; 2014), Alves (2004; 2008), Savi e Ulbricht (2008), Fortuna e Bittencourt (2003), entre outros autores que trabalham à luz de tal temática a fim de melhor fundamentar nosso pensamento.

1. BREVE HISTÓRICO SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos são ferramentas de divertimento e descontração para os mais diversos públicos. No que se refere à sua parte histórica, percebe-se que existem discordâncias acerca de quem foi o seu inventor. Encontramos algumas explicações ao se referir ao jogo Tennis Programming de Higinbotham.

Não existem registros oficiais de que este invento tenha sido a primeira manifestação de jogo eletrônico, pois Higinbotham julgou o conceito elementar que não se preocupou em patentear-lo. Estudiosos da área também argumentam que o físico não criou um aparelho exclusivo para o uso de seu jogo eletrônico, pois utilizou um osciloscópio, com isso não merecendo os créditos de ser o grande inventor dos jogos eletrônicos, porém jamais esquecido como um dos pioneiros. (LEITE, 2006, p.30)

Em outro estudo encontramos que:

Após inúmeras discussões entre os historiadores, entrou-se em um consenso de que o primeiro jogo da história surgiu em 1958. Segundo Amorin (2006),

Realização



Apoio



esse jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham e recebeu o nome de Tennis Programing, também conhecido como Tennis for Two. (BATISTA et al., 2007).

O que se sabe é que após Higinbotham muitos outros também tentaram criar seus jogos eletrônicos. Russel entre 1961 e 1962 criou o “Spacewar”, o jogo se caracterizava como um duelo entre espaçonaves. Como ele não acreditava na comercialização do seu jogo este também não foi patenteado, no entanto, ganhou a aprovação de seus colegas da universidade.

Nesta época já existiam os jogos de Fliperamas (máquinas em que os competidores depositavam suas fichas para iniciar) que faziam muito sucesso e se popularizaram bastante.

Segundo Leite (2006), o ano de 1972 pode ser considerado como o nascimento de toda a indústria de jogos eletrônicos. Bushnell viciado em “Spacewar” e com forte espírito empreendedor resolveu construir sua máquina com baixo custo e a apresentou a empresa Nutting Associates, que aceitou a proposta e licenciou o seu jogo. Por causa de problemas internos houve uma ruptura e Bushnell fundou sua empresa: a Atari.

Em 1972 foi inventado o “Pong”, jogo que elevou o nome e a vida financeira desta nova empresa. Com o advento de inúmeras imitações de sua invenção Bushnell decide criar constantemente novos jogos a fim de estar sempre à frente de seus concorrentes. “A Atari veio a ser a empresa que mais diversificou e proliferou na história dos jogos eletrônicos.” (LEITE, 2006, p36).

Em 1979 um inventor japonês chamado Toru Iwatani criou um o Pac-Man. Este jogo trazia a ideia de comer (taberu é palavra japonesa que o caracterizava). É um jogo que segundo Leite (2006) foi criado com o desejo de que jogadores do sexo feminino também se identificassem por ele não conter elementos violentos. Logo que foi lançado, o jogo caiu no gosto das pessoas. Por causa da sua fama ele inspirou um hit musical e foi feito como desenho animado.

Em meados de 1982 o mercado norte-americano de jogos parou de crescer, muitas lojas fecharam porque a clientela caiu bastante. Com o passar do tempo e as insistentes tentativas das empresas os jogos foram ganhando seu lugar neste mercado.

Em 1991 foi lançado Street Fighter II , que se tornou um marco entre os jogos de luta. Em 1992 foi lançado o Mortal Kombat. Houve uma grande discussão sobre até que ponto os jogos instigavam à violência. Inicialmente os jogos eletrônicos eram simples, com poucas funções e seu uso era restrito, pois nem todos tinham acesso a eles. Com o passar do tempo eles foram se modernizando e ganhando mais dinamismo nos movimentos e nas ações dos personagens.

Atualmente encontramos os mais diversos tipos de jogos eletrônicos, inclusive os do tipo on-line graças ao advento e amplo acesso da internet. Eles influenciam de forma direta nos aspectos financeiros e mercadológicos de grandes empresas de produtos eletrônicos.

2. O ENSINO DE LÍNGUAS

A língua é um instrumento fundamental para a comunicação. É por meio dela também que pode caracterizar-se uma nação, pois é um dos principais traços que constituem a sua identidade. Por meio dela podemos repensar as relações entre o aprendiz e a sociedade em que ele está inserido.

Se a relação entre línguas e falantes é constituída da subjetividade, está aí em primeiro plano a relevância social do ensino de línguas. A questão é, então, discutir como a escola pode intervir na constituição da identidade lingüística e social dos sujeitos. (OLIVEIRA, 2006, p. 74)

Percebemos que o ensino de línguas ultrapassa o viés da norma, rompendo assim com um pensamento que perdurou muito tempo centralizado somente no ensino de sua gramática. Ao lermos os documentos que regem a educação brasileira percebemos também o valor que é incumbido à educação como o de formador de cidadãos críticos.

Art. 36. O currículo do ensino médio observará o disposto na seção I deste capítulo e as seguintes diretrizes:

I – destacará a educação tecnológica básica, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura; a língua portuguesa como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania; (LDB, 2011, p.24)

E ainda de forma mais precisa os Parâmetros Curriculares Nacionais expõem que:

No que se refere ao ensino de línguas, a questão torna-se da maior relevância. Para ser um participante atuante é preciso ser capaz de se comunicar. E ser capaz de se comunicar não apenas na língua materna, mas também em uma ou mais línguas estrangeiras. O desenvolvimento de habilidades comunicativas, em mais de uma língua, é fundamental para o acesso à sociedade da informação. Para que as pessoas tenham acesso mais igualitário ao mundo acadêmico, ao mundo dos negócios e ao mundo da tecnologia etc., é indispensável que o ensino de Língua Estrangeira seja entendido e concretizado como o ensino que oferece instrumentos indispensáveis de trabalho. (PCN, 1998, p. 38)

O ensino de línguas tem a responsabilidade de despertar a capacidade crítica dos aprendizes, de torná-los aptos a perceber aspectos linguísticos que influenciam, propõem e direcionam os diversos discursos presentes na sociedade.

Por meio do ensino de línguas também é papel do docente instigar e inserir os indivíduos a ponto de se sentirem parte no âmbito de uma língua e cultura estrangeiras e a recuperarem o sentido de pertença de sua própria língua, caso se sintam distantes porque as normas do seu vernáculo distanciam-no ou até mesmo excluem-no.

Entendemos também que a metodologia para o ensino de línguas é de relevante importância, pois os métodos refletem a visão de como é entendido o ensino de língua. Esta é uma discussão antiga, mas que sempre se atualiza no decorrer da história. Passamos por visões de abordagens tradicionais, embasadas somente em aspectos normativos, passamos por abordagens comunicativas, principalmente nos materiais de língua estrangeira, estamos passando também pela visão de ensinar língua pelo viés intercultural.

Cada docente é responsável por escolher e trabalhar da forma mais coerente que lhe pareça e que supra as necessidades de aprendizagem dos seus alunos. O que realmente importa é que o ensino cumpra com o seu papel de tal forma que a formação cidadã e a língua que está sendo ensinada dialoguem com a realidade dos aprendizes.

3. MOTIVAÇÃO E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Durante o processo de ensino/aprendizagem de línguas, sendo este um processo complexo, é possível nos depararmos com alguns aspectos que podem impulsionar, ou não, a construção cognitiva.

Quando pensamos no ensino de línguas é de suma importância levar em consideração a grande necessidade de promover uma abordagem didática ou pedagógica em que a realidade socio-cultural do aprendiz seja posta em diálogo direto e constante com as atividades desenvolvidas no âmbito escolar. Sobre isso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (2000, p.22) apontam que:

A aprendizagem significativa pressupõe a existência de um referencial que permita aos alunos identificar e se identificar com as questões propostas. Essa postura não implica permanecer apenas no nível de conhecimento que é dado pelo contexto mais imediato, nem muito menos pelo senso comum, mas visa a gerar a capacidade de compreender e intervir na realidade, numa perspectiva autônoma e desalienante. Ao propor uma nova forma de organizar o currículo, trabalhado na perspectiva interdisciplinar e contextualizada, parte-se do pressuposto de que toda aprendizagem significativa implica uma relação sujeito-objeto e que, para que esta se concretize, é necessário oferecer as condições para que os dois pólos do processo interajam.

Pode-se dizer que o vínculo entre o conhecimento e o ser que é provocado a detê-lo necessita estar baseado em contextos e experiências reais para que o nível de compreensão seja realmente efetivado e tenha um caráter verdadeiramente significativo em meio à destoante quantidade de informações vagas e soltas que grande parte das instituições de ensino tende a fornecer aos aprendizes.

Acreditamos e expomos aqui que para se chegar à realização de uma prática docente diferenciada, é necessário que haja um estímulo ou uma espécie de motor capaz de conduzir e influenciar no processo de ensino/aprendizagem. Nesse contexto, a carga de motivação a ser depositada pode ser entendida como um impulso tanto para aprendizes como para professores. Callegari (2008, p. 53) nos mostra que:

É, de fato, possível afirmar que a motivação se dá através de mudanças internas no indivíduo, ou seja, modificações muito particulares que fazem

com que uma pessoa passe a interessar-se por determinadas atividades e não por outras e que dirija sua atenção e energia para isso.

É de extrema relevância que a parcela docente esteja motivada em suas ações ou que estejam preocupadas em motivar os aprendizes, convidando-os de alguma forma para se interessarem pelas atividades a serem desenvolvidas durante as classes e, por conseguinte, levá-los à obtenção, aperfeiçoamento ou construção do saber. A motivação deve ser pensada como um alimento capaz de influir nos anseios do outro a ponto de motivá-lo também em suas ações vindouras. Ademais, a motivação se caracteriza pelo poder de exercer, entre os seres envolvidos, influência uns sobre os outros, haja vista a sua qualidade mútua.

Ainda vale ressaltar que ao tratarmos de motivação durante a prática docente para com os aprendizes, percebemos a quase impossível tarefa de promovê-la de forma integral e na mesma intensidade em uma determinada turma, pois nela sempre estão presentes inúmeros e distintos gostos e anseios. Essa dificuldade se deve ao fato de que “além de complexa, ela [a motivação] é dinâmica, pois varia no tempo e de indivíduo a indivíduo, ademais de não ser facilmente detectável ou mensurável.” (CALLEGARI, 2008, p. 55), fato que não impede o seu aproveitamento no seio educacional, mas sim exige do professor sua adaptação para motivá-los a fim de atingir à quase totalidade dos gostos discentes e proporcionar o desejo de participar da construção cognitiva. Além disso, podemos dizer que boa parte do gosto pelo que se aprende depende muito da forma que o professor proponha as atividades para o corpo discente.

4. OS JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Como vimos, todo e qualquer ensino de línguas que se preze deve primar pela geração de um real significado para o aluno, principalmente quando nos referimos à aprendizagem de língua estrangeira que, na maioria dos casos, tem um contexto sociocultural e histórico peculiar e distinto da língua do aprendiz.

Pensando nisso, apontamos aqui para a busca e inserção de uma abordagem de ensino diferenciada e baseada na utilização desses jogos eletrônicos e videogames no ensino de língua estrangeira.

Várias são as vantagens sobre a utilização de jogo aliado ao ensino. Leffa *et al.* (2012), salienta que os videogames, além de serem fontes de lazer e satisfação, ainda podem servir como instrumento na aprendizagem de línguas tornando-se um grande aliado do professor para transformar as classes em um ambiente mais agradável e, por conseguinte, mais propenso à construção da aprendizagem.

O fato é que enquanto o aluno joga um determinado jogo, criteriosamente selecionado pelo professor, algum elemento será convertido em aprendizagem na língua estrangeira, principalmente relacionado ao vocabulário ou à estrutura textual da língua em questão. Além disso, sua utilização tende a fomentar a criatividade, o senso de colaboração (auxílio de um companheiro sobre uma estratégia num nível), o desenvolvimento cognitivo mais aguçado (principalmente em jogos de estratégia em que o aluno precisará pensar na melhor maneira de conseguir avançar de nível). Sobre isso, e da mesma forma que os jogos eletrônicos e videogames, Savi e Ulbricht (2008, p. 3-5) listam os benefícios desencadeados pela utilização de jogos digitais educacionais para a aprendizagem:

- a) Efeito Motivador;
- b) Facilitador do aprendizado;
- c) Desenvolvimento de habilidades cognitivas;
- d) Aprendizado por descoberta;
- e) Experiência de novas identidades;
- f) Socialização;
- g) Coordenação motora;
- h) Comportamento expert.

É válido pensar no trabalho com jogos haja vista às seus múltiplos benefícios e vantagens. No entanto, é interessante salientar que sua inserção seja mantida por tempo limitado a fim de que o jogo, como instrumento prazeroso, não seja convertido em uma ação enfadonha e rotineira. Desse modo, é possível diversificar a metodologia e abordagem das aulas, criando um estímulo diferente e levando os alunos a aprender a língua estrangeira de forma mais natural e involuntária. Deve-se, no entanto, levar em consideração que o docente

precisa estar atento aos objetivos por ele pré-estabelecidos para a utilização desse tipo de trabalho, pois “quando se pensa no uso de videogames para o ensino de línguas, está-se propondo em transformar o lazer, que é a finalidade do jogo, em um meio para um fim diferente, que é a aquisição da língua” (LEFFA, 2012, p.226).

É relevante mencionar que o fato de que muito se tem questionado sobre as vantagens e as desvantagens do uso de jogos como artifícios para o processo de ensino/aprendizagem. Notamos que durante um período os jogos eletrônicos e digitais somente eram vistos como instrumentos de distração e até mesmo de distanciamento do saber ou influência negativa para crianças e adolescentes. Hoje, embasados em estudos e práticas docentes inovadoras, estes antigos vilões tornam-se ricos instrumentos de uma aprendizagem para os discentes da atualidade que estão cada dia mais imersos neste universo tecnológico.

Essa ideia preconceituosa e pejorativa tem sido discutida e aos poucos superada. O jogo tem ultrapassado o papel de simples artifício recreativo para o de instrumento de construção do conhecimento. A cultura de ensinar língua por meio de métodos puramente tradicionais ainda é muito forte entre os docentes, mas essas novas possibilidades de gerar conhecimento estão começando a entrar no corpo do ensino de modo que agregam ao saber novos instrumentos e proporcionam maiores discussões sobre o que de fato é ensinar e como este ato pode ser feito.

Percebemos que as contribuições advindas desse elo didático entre os games e a educação trazem muitos benefícios para a aprendizagem além de permitir alcançar o saber objetivado de forma menos desgastante. Uma das grandes vantagens que se tem ao usar os jogos no ensino se dá graças à autenticidade que tem o jogador e a seu grande poder de imersão nesse novo universo que, naquele momento, é convertido em uma situação aparentemente real. O jogador de videogame ou de jogos eletrônicos passa, então, a intensamente viver a aventura proporcionada pelo jogo em toda sua sedução lúdica.

Por ser uma prática social, o videogame propicia oportunidades de prática da língua em situações simuladas e autênticas de uso. As simulações podem ser vividas nas inúmeras possibilidades de interação criadas pelos games, em que o aluno participa não apenas como ouvinte ou leitor, mas como agente, entrando na história, construindo identidades, assumindo avatares, interferindo no enredo e mudando o curso da narrativa. No mundo dos

games, a realidade interfere na virtualidade e permite ao sujeito interagir autenticamente com outros sujeitos. (LEFFA *et al.*, 2012, p. 226)

A fascinação que o jogo propicia faz com que o jogador se sinta livre para adentrar-se nele. Desse modo, a língua estrangeira acaba sendo saboreada a partir das experiências vividas pelo jogador. O aluno, nesse contexto, é forçado a compreender a língua estrangeira utilizada no jogo.

Ainda vale destacar que além da autenticidade do jogador e a promoção de uso da língua, Alves (2004) e Santos (2011) abordam que a proposta do jogo possibilita o trabalho voltado para as relações sociais, a resolução de conflitos, de forma que relaciona o sujeito com a sua vida, em seus vínculos culturais e afetivos. Desse modo, a educação é repensada e ressignificada para os aprendizes, principalmente para os que trazem uma estreita relação com o jogo em seu cotidiano transformando, assim, sua percepção como instrumento para a tessitura do saber.

Vale mencionar que para a inserção de jogos eletrônicos nas aulas de língua os professores assumem um papel fundamental. Este deve primeiramente buscar um jogo adequado para a faixa etária e os interesses dos alunos e traçar os objetivos a serem alcançados em tal jogo. É importante enfatizar que durante a prática docente, o profissional do ensino de línguas deve estar atento para melhor atender às necessidades e anseios de cada turma sem deixar de lado os interesses pedagógicos que envolvem toda esta ação.

Ademais, os discentes também assumem uma função crucial e imprescindível diante de todo esse processo de ensino/aprendizagem. Mesmo que os professores busquem uma abordagem de ensino diferenciada e motivadora, os discentes precisam querer aprender e desenvolver o desejo e o gosto pela aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos fazem parte do nosso cotidiano e, quando vinculadas à educação, podem e devem ser fortes instrumentos para ela. Tendo em vista isso, os docentes têm a possibilidade de usufruir das contribuições oferecidas por eles e tornar as aulas mais motivadoras e significativas.

Realização



Apoio



Como profissional docente é preciso, no entanto, adaptar-se. Adaptar-se ao meio, às condições, à nova realidade que resiste em meio a todos os embargos e dificuldades. É preciso, ainda, permitir a percepção de como seu uso pode resultar prazeroso e, ao mesmo tempo, significativo nessa nova abordagem de ensino.

Como discente, basta adentrar-se nessa perspectiva diferenciada e ver que, no fim das contas, foi possível construir um aprendizado gerador de significado e menos volátil como outrora fora experimentado. Por fim, eles poderão perceber os vários benefícios que esse ensino diferenciado promoveu, dentre eles, e talvez um dos mais importantes, a aprendizagem significativa de determinada língua estrangeira.

Como em qualquer nova abordagem de ensino, as dificuldades baterão à porta. Ao mesmo tempo, é possível notar desde já uma gama enorme de benefícios como os citados nesse trabalho. A realidade tecnológica a qual estamos submetidos exige também do quadro de docentes um aprimoramento de suas ações pedagógicas. Pensar o jogo como uma ferramenta não apenas de lazer, mas também como um artifício para o ensino de língua estrangeira é, na verdade, uma paralela fonte de lazer, satisfação pessoal e intelectual. Trata-se de utilizar aquilo que partilhamos no dia a dia como motor para instigar a aprendizagem e, principalmente, a aprendizagem baseada num significado real.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. 211 f. Tese (doutorado em educação) - Programa de Pós-graduação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Salvador. 2004. Disponível em: <<http://www.lynn.pro.br/pdf/teseparte1.pdf>>. Acessado em 18/05/2015.

BATISTA, M. et al. *Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos*. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, MG: Juiz de Fora, n°. 3, p. 01-24, jul/dez 2007. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>. Acesso em: 11/05/2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira*. Brasília: MEC, 1998.

_____. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei nº 9.394*. 6ª. ed. Brasília: Edições Câmara, 2011.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio)*. Brasília: MEC, 2000.

CALLEGARI, Maria Oliveira Vasquez. *Motivação, ensino e aprendizagem de espanhol: caminhos possíveis. Análise e intervenção num Centro de Estudos de Línguas de São Paulo*. Tese de doutorado. São Paulo: FE/USP, 2008.

LEFFA, Vilson J. *et alli*. *Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula*. Belo Horizonte: Rev. Est. Ling., 2012, pp. 209-230. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Quando_jogar_aprender.pdf>. Acessado em 14/05/2015.

LEITE, L. C. *Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design*. 2006. 271 f. Dissertação – PUC, Rio de Janeiro. 2006. Disponível em: <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_1.PDF>. Acesso em 14/08/2015.

OLIVEIRA, S.E. O papel da Lingüística na formação do professor de língua. In: *Revista Conexão Letras*. Volume 2, número 2, 2006. pp. 73-85.

SANTOS, Vinicius Silva. *Jogos eletrônicos, cultura juvenil e socialidade: a aprendizagem social virtual mediada e suas influências para a educação*. São Cristóvão, 2011.

SAVI, R.; **ULBRICHT**, V. R. *Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios*. Novas tecnologias na educação. V. 6, Nº 2, Dez., 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>>. Acessado em 18 de maio de 2015.

Realização



Apoio

